

A  
♠

## Semper Fi

1st Marines



Pour tout le tour, les coups critiques des Marines lors d'un assaut sont tous des résultats "destruction".

Phantom Fury

1st Marines

♠  
A

A  
♥

## "Soldats de la vieille légion..."

2° REP



Pour tout le tour, lancer 2D10 au lieu d'un et choisir le résultat.

Kolwezi

2° REP

♥  
A

## A l'assaut de la nouvelle ville

Jouable avant le tour 6, dès qu'une impulsion entière (aucun bloc éliminé) est sortie de la carte via l'hex 3810 ET si la carte "Renforts" du camp katangais n'a pas été jouée.

La carte "Renforts" du camp Katangais ne peut plus être jouée.



Kolwezi

A  
♣

## Desert Rats

7th Armoured



Peut-être joué une fois par tour sur un bloc juste avant un combat. Pour ce combat, le bloc est considéré comme "élite".

Operation Sinbad

7th Armoured

♣  
A

## Show of force

Une passe de chasseur-bombardiers Harrier est demandée à basse altitude sur la zone d'action du sous-groupement, sans ouverture du feu. Fort effet dissuasif. Jouer lors de la séquence d'action 3D. Pour tout le tour :

- tous les miliciens et forces irakiennes : mouvement impossible.
- le joueur "Irak" doit déplacer tous les blocs pillards de 3 PM vers le nord, au cours de leur impulsion.

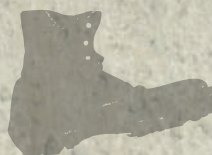


Operation Sinbad

## Débandade

Jouable une fois par tour lors de la séquence d'événements. Sélectionner une impulsion adverse dont au moins 1 bloc a été éliminé. Le joueur adverse lance 1D10 pour chaque bloc de cette impulsion, sur un résultat de 0 à 3 :

- 1 VO si bloc "vétérans"
- 2 VO si bloc "recrues"



Kolwezi